

## Civilization 5

ES IST  
VERHEXT

25 Jahre nach dem Serien-debüt erfreut sich die Civilization-Reihe immer noch größter Beliebtheit. Besonders Teil 5 ist zum Massenphänomen geworden, wie die Steam-Statistiken belegen. Aber wieso ist die historisch verbürgte Rundenstrategie derart erfolgreich?

Von Thorsten Kühler



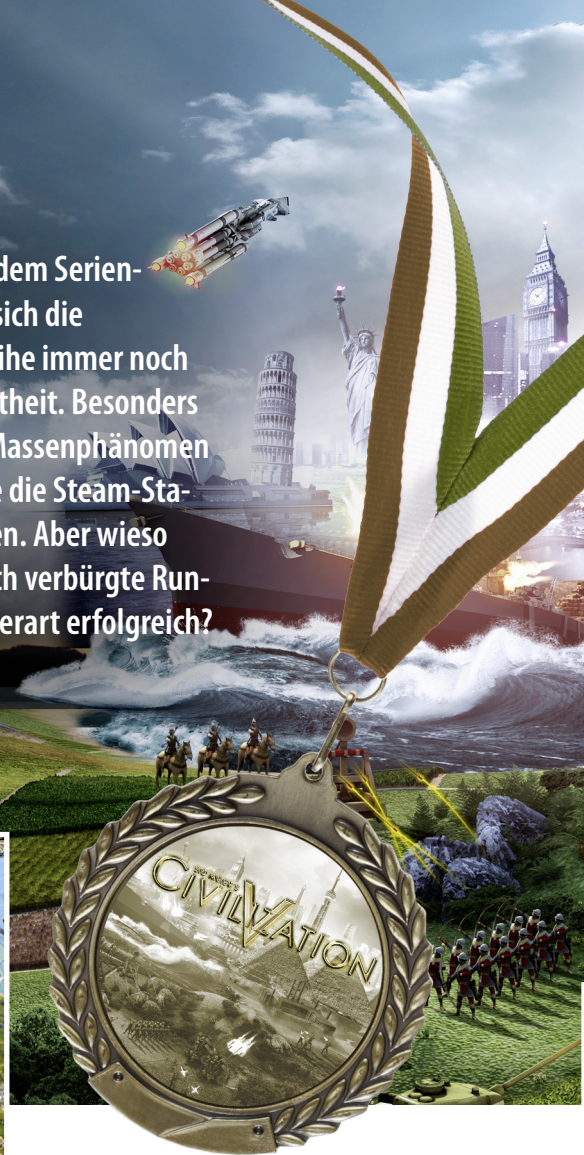
Civilization 5 schockt anfangs viele langjährige Fans, weil es seine Welt in Hexfelder unterteilt.

Globaler Siegeszug in jeder Hinsicht: Civilization 5 dreht sich nicht nur inhaltlich um internationale Expansion, Sid Meiers Spiel hat auch in Sachen Verkaufszahlen die Welt im Sturm erobert. Mit aktuell knapp 8,5 Millionen verkauften Exemplaren liegt der Titel im ewigen (von Free2Play-Titeln bereinigten) Steam-Ranking auf Platz 13 – nur geschlagen von den gesammelten Valve-Megasellern (etwa Left 4 Dead 2 mit 14 Millionen) sowie Bethesda's Skyrim (10,4 Millionen). Kein Modern Warfare 2 (4,8 Millionen) und kein GTA 5 (4,1 Millionen) können da auch nur ansatzweise mithalten. Purer Zufall? Das Glück des Tüchtigen? Mitnichten! Vielmehr geht der Entwickler Firaxis nicht minder strategisch vor als die Spieler seines Mega-Hits: Civilization 5 ist so etwas wie die Blaupause des durchkalkulierten Steam-Bestsellers.

#### Der Preis ist heiß

Schnell verkauft und ebenso schnell wieder vergessen: Diese Beobachtung trifft auf sehr viele Steam-Spiele zu. Während die Einnahmen in den ersten Tagen nach Release noch

extrem hoch sind, stürzen sie danach ab – schließlich haben die wartenden Fans bereits zum Start zugeschlagen. Civilization 5 ist hingegen das, was man einen Longseller nennt: Wie ein Software-Eichhörnchen sammelt das Strategiespiel Woche um Woche neue Käufer ein, selbst mittlerweile fünfeinhalb Jahre nach seinem Verkaufsstart im September 2010. Alleine in den drei Monaten von Dezember 2015 bis Februar 2016 kamen knapp 500.000 Civ-5-Besitzer hinzu. Und das über fünf Jahre nach der Erstveröffentlichung! Zum Vergleich: Der einst so hoffnungsvoll gestartete und weitaus aktuellere Online-Shooter Evolve – ebenfalls vom Publisher 2K – fand im gleichen Zeitraum gerade mal 15.322 Abnehmer. Ein wichtiger Grund für den Charts-Dauerbrenner Civilization 5 ist die Preispolitik: Offiziell kostet das Spiel zwar nach wie vor 29,99 Euro, dank regelmäßiger Rabattaktionen können interessierte Steam-User jedoch immer wieder ein Strategie-Schnäppchen machen. Denn alle paar Wochen wird Civilization 5 für schlappe 7 Euro angeboten – und



#### Unsere Quelle

Die Website Steamspy nutzt eine Programmierschnittstelle, um zufällig ausgewählte, öffentliche Steam-Profile auszulesen. Die Daten werden auf den gesamten Steam-Markt hochgerechnet – von klassischen Verkaufszahlen über internationale Unterschiede bis hin zu Preistendenzen. Dieses Prinzip hat zwar Schwächen, viele Entwickler haben aber bestätigt, dass Steamspy generell repräsentative Zahlen ausspuckt.

das sorgt nicht nur für gesteigerte Verkaufszahlen, sondern auch für Präsenz im Frontbereich des Steam-Store. Ein Blick in die Daten der Statistik-Webseite Steamspy zeigt: Knapp 80 Prozent der Civ-5-Käufer des Jahres 2015 haben das Spiel rabattiert erworben. Geiz ist also offenbar doch geiler, als manch einer glauben will. In den beiden Wochen vor der Entstehung dieses Artikels haben zudem über eine Million Besitzer Civ 5 mindestens einmal gestartet, das sind 12,6 Prozent aller Käufer. Rund eine halbe Million Steam-Käufer haben Civ 5 noch nie gespielt. Das klingt nach viel, bewegt sich aber im üblichen Rahmen: Im Regelfall finden fünf bis zehn Prozent der Eigentümer eines Steam-Spiels keine Zeit zum Spielen. Wahrscheinlich, weil sie beim Sale zugeschlagen haben, um ihre Sammlung zu vervollständigen.

## Einhellige Begeisterung: Die Civilization-Serie im Wertungsspiegel

Egal ob Teil 3, 4 oder 5 – Civilization begeistert nicht nur die Fans, sondern auch die Presse. Wertungen jenseits der 90 Punkte sprechen eine deutliche Sprache. Die verhältnismäßig niedrige Meinung der Metacritic-User zu Civilization 5 liegt vor allem an negativen Kommentaren aus der Anfangszeit des Spiels, etwa über die Hexfelder und den Steam-Zwang. Ein Ärger, den die Stammkunden von Valves Portal natürlich nicht artikulieren. Beyond Earth fällt hingegen bei allen Gruppen durch, einzig die Presse geht noch recht gemäßigt mit dem Titel um.



Die beiden Addons bringen sowohl neue Spielelemente als auch zusätzliche Zivilisationen und ergänzen so das Hauptspiel nahezu perfekt.



Entwickler Firaxis sucht die Nähe seiner Anhänger: Einmal im Jahr kommen Fans wie Macher von Civ zur Firaxicon-Messe zusammen.

### Qualität lohnt sich

Doch auch das günstigste Spiel interessiert niemanden, wenn es nichts taugt. Civ 5 gehört jedoch zur Kategorie der absoluten Topspiele: Egal ob Umfang, Atmosphäre oder taktischer Gehalt, der globale Eroberungsfeldzug begeistert Presse wie Spielerschaft. Entsprechend exzellent fallen die Wertungen der Steam-Kunden aus: 96 Prozent der Käufer schätzen den Titel positiv ein. Die internationale Presse vergibt laut Metacritic im Schnitt eine Wertung von ebenfalls imposanten 90 Punkten. Allerdings zeigt ein Blick auf User-Kommentare (etwa bei Amazon), dass Civ 5 vor allem zum Release nicht alle Käufer überzeugen konnte: Während eingefleischte Serienanhänger den Sprung vom Quadrat- zum Hexfeld-Raster kritisieren, echauffieren sich andere über die fehlerhaft agierenden KI-Gegner. Letzteres Problem hat Firaxis zwar nie komplett gelöst, aber zumindest gelindert. Seit dem Release sind knapp zwei Dutzend kleinere und größere Patches erschienen, die das Civ-5-Erlebnis runder

und die Kontrahenten etwas schlauer gemacht haben. Dass sie immer noch Einheiten verheizen, bleibt ein Makel von Civ 5. Viele Spieler würden sagen der einzige.

Hinzu kommen die beiden kostenpflichtigen Addons Gods & Kings sowie Brave New World, die neue Zivilisationen, Einheiten sowie Features integrieren – darunter die aus Civilization 4 bekannten Religionen sowie die Ideologien, mit denen sich die eigene Zivilisation trotz des entfallenen Regierungsbaukastens wieder detaillierter anpassen lässt. Dabei frisst Civilization 5 auch ohne irgendwelche Zusätze schon massig Spielzeit: Für das komplette Abschließen sämtlicher Inhalte muss man laut den Statistiken der Webseite HowLongToBeat.com über 400 Stunden investieren! Entsprechend hoch sind die durchschnittlichen Spielzeitwerte der Steam-Kunden; satte 158 Stunden beschäftigt sich jeder Civ-5-Spieler im Schnitt mit dem Bau von Nationen – über doppelt so viel wie beim ebenfalls nicht gerade umfangsarmen Konkurrenten Total War: Attila!

Verzerrt wird dieser Wert dadurch, dass immerhin 3,2 Prozent der Civ-5-Besitzer, also 250.000 Menschen, inzwischen über 1.000 Stunden ins Spiel versenkt haben. Doch auch das spricht ja nicht gegen Civ 5.

Das Erfolgsgeheimnis heißt Wiederspielwert. Jede Nation hat eigene Einheiten und Fähigkeiten, die Zulu spielen sich anders als die Griechen, die Azteken anders als die Österreicher. Die Addons haben diese Unterschiede weiter vertieft und zusätzliche Völker gebracht, darunter die Venezianer, die nur eine einzige Stadt errichten dürfen – Venedig eben. Zusätzlich können sie neutrale Stadtstaaten durch Bestechung »kaufen« und Siedlungen erobern, doch die Bauprojekte dieser Vasallen lassen sich nicht festlegen. Das geht nur in Venedig, das zur Megametropole anschwillt – ein ganz anderes Spielgefühl als bei Fraktionen, die normal expandieren. Und genau das, was Beyond Earth fehlt, dessen Parteien spielen sich allesamt ähnlich. Folgerichtig liegt die Durchschnittsspielzeit bei nur rund 40 Stunden.



Interessantes Kaufverhalten: 40 Prozent der Civ-5-Käufer besitzen auch Skyrim oder Team Fortress 2 (oder beides), 37 Prozent besitzen auch Left 4 Dead 2. Das zeigt, dass Civ 5 nicht nur Strategiefans anspricht, die Marke ist stark genug, um auch Action- und Rollenspieler anzulocken.

### Riesiger gemeinsamer Nenner

Alter schützt zwar vor Torheit nicht, kann aber vor allem im Spielesegment ein echter Marktvorteil sein: Denn die Hardware der Kundschaft hat sich seit dem Release von Civ 5 Ende 2010 rasant weiterentwickelt und entsprechend erfüllt jeder halbwegs akzeptable Rechner die Mindestanforderungen des Titels. Nimmt man die anonymen Umfragen von Valve als Maßstab, so können nur vier Prozent aller Steam-User Civilization 5 aufgrund zu schwacher CPU, Grafikkarte oder RAM-Ausstattung nicht starten. Selbst bei der empfohlenen Systemkonfiguration müssen nur acht Prozent passen. Ergo ist die potenzielle Zielgruppe eines Civ 5 bei über 142 Millionen Steam-Nutzern ungleich höher als die von moderneren, aber eben auch hardwarehungrigeren Titeln. Zumal Firaxis auch Linux- und Mac-Besitzer mit einer speziellen Version versorgt. Eine Konsolefassung gibt es indes nicht, selbst das hat Vorteile, denn eine Multiformat-Entwicklung hätte das Spiel in Sachen Bedienkomfort und Komplexität wohl maßgeblich limitiert – ein Tabubruch, der Serienfans wie PC-Verfechter fraglos brüskieren würde.

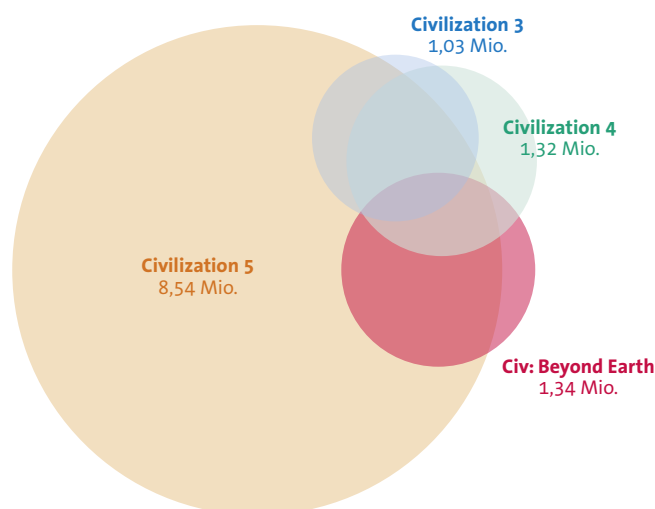
### Ein globaler Hit für eine globalisierte Welt

Die Amerikaner ballern gern, die Deutschen denken lieber, in England zählt nur virtueller Fußball. Diese sonst durchaus zutreffende Beobachtung wird von Civilization 5 konterkariert. Kaum ein Steam-Spiel ist in seiner Käuferverteilung internationaler: Die Spielerschaft stammt zwar zu einem Großteil aus den USA (35 Prozent), verteilt sich aber ansonsten fast schon brüderlich auf alle anderen Länder, in denen Valves Onlineservice vertreten ist. Kein Wunder, schließlich ist das Spielprinzip fast schon Spiegelbild unserer globalisierten Welt: Forschung, Kultur, Religion, Diplomatie, Krieg – mit diesen Zutaten kann sich weltweit jeder auf die eine oder andere Art identifizieren. Zudem decken die zahlreichen Völker (inklusive Add-ons sind es aktuell 45 Zivilisationen) den ganzen Erdball ab, von Afrika über Asien bis nach Amerika. So wie in FIFA 16 jeder seine Lieblingsmannschaft findet, so führt man in Civilization 5 seine favorisierte Nation zum Weltruhm. Oder halt jedes Mal eine andere, es gibt ja genügend. Entsprechend ist das Spiel neben der englischen Originalfassung noch in neun weiteren Sprachen erhältlich,

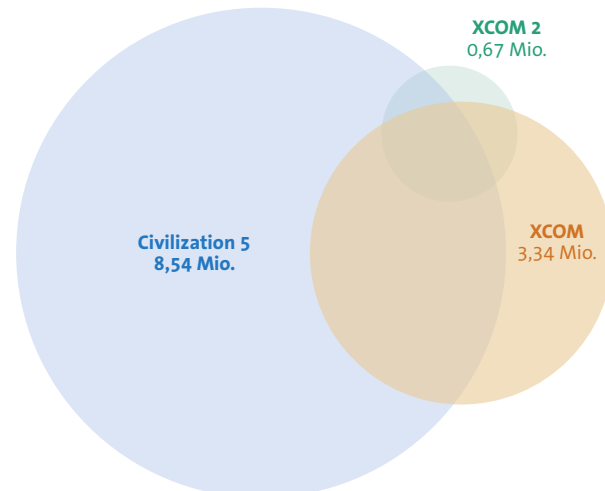
schließlich sollen sich hier auch chinesische und russische Kunden heimisch fühlen.

Noch dazu besitzt der Name Civilization seit jeher eine enorme Strahlkraft, der erste Serienteil von 1991 und sein Schöpfer Sid Meier sind Legenden – jeder kennt Civilization. Es gibt jedoch auch etwas, das der Serie fehlt: Konkurrenz. Selbst Total War kratzt nicht an der Civ-Messlatte. Der Serienprimus Empire kommt auf 3,4 Millionen Steam-Verkäufe, Rome 2 kommt auf 2,2 Millionen. Das mag auch daran liegen, dass Civ 5 für strategieaffine Youtuber und Twitcher bis heute zum Standardprogramm gehört. Im Maximum senden 33 Twitch-Kanäle gleichzeitig Szenen aus Civilization 5, bis zu 1.063 Fans schauen zu. In der Twitch-Langzeitbetrachtung ist Civ 5 das zweitbeliebteste klassische Strategiespiel nach Starcraft 2. Das steigert die Markenbekanntheit und damit die Attraktivität für Strategieneulinge: Wer eine spannende Civ-5-Partie im Video gesehen hat – und spannende Partien gibt's dank der zufallsgenerierten Karten und immer neuen Völkerkombinationen viele –, der mag versucht sein, sich das Spiel selbst zuzulegen, erst recht günstig im Steam-Sale.

## Zielgruppen-Check: Wie treu sind die Civ-Käufer?



Civilization 5 hat sich auf Steam ungleich besser verkauft als seine Vorgänger – die Steigerung im Vergleich zu Teil 4 beträgt über 550 Prozent! Was natürlich auch daran liegt, dass Civ 4 zum Release im Oktober 2005 noch gar nicht auf Steam angeboten wurde, sondern erst ein Jahr später. Insgesamt hat sich Civ 4 laut Firaxis rund drei Millionen Mal verkauft – liegt aber selbst damit noch weit zurück.



Sehr auffällig: Fast alle Käufer von Civ 3 haben auch die beiden Nachfolger erworben, man bleibt der Reihe also treu. Ganz anders der Abfolger Beyond Earth: Dessen Klientel besteht zwar aus vielen Civ-5-, aber nur aus wenigen Civ-3-Anhängern. Die Schnittmenge zwischen den Abnehmern der beiden XCOM-Teile und Civilization-5-Käufern ist ebenfalls hoch: Firaxis hat also seine eigene Klientel gefunden.



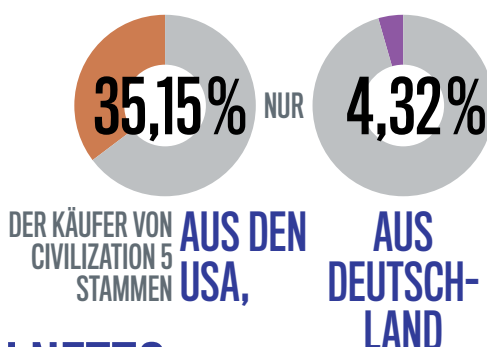
**10** SPRACHEN WERDEN IN DER STEAM-FASSUNG VON CIV 5 UNTERSTÜTZT - DARUNTER CHINESISCH, KOREANISCH UND RUSSISCH

**RUSSISCHE SPIELER**  
ZAHLEN AUF STEAM GERADE MAL 499 RUBEL ALS NORMALPREIS FÜR CIVILIZATION 5 - DAS SIND **5,76 EURO**

**ÜBER 8.900 MODS UND ZUSATZ-INHALTE** WERDEN IM STEAM WORKSHOP VON CIV 5 ZUM DOWNLOAD ANGEBOten

JEDER KÄUFER VON CIV 5 BESITZT IM DURCHSCHNITT NOCH **68 WEITERE STEAM-SPIELE**

**8.494.150 STEAM-USER** BESITZEN CIVILIZATION 5 - DAS SIND **5,5%** ALLER ACCOUNTS



JEDER CIVILIZATION-5-BESITZER HAT DURCHSCHNITTlich **158 STUNDEN** IN DAS SPIEL INVESTIERT

STATISTISCH BENÖTIGT MAN **412 STUNDEN NETTO-SPIELZEIT,** UM ALLE STEAM-ERRUNGENSCHAFTEN VON CIV 5 FREIZUSCHALTEN

IM SCHNITT KOMMT CIVILIZATION 5 AUF **42.730 GLEICHZEITIG AKTIVE SPIELER -** MAXIMAL SIND ES **91.020**

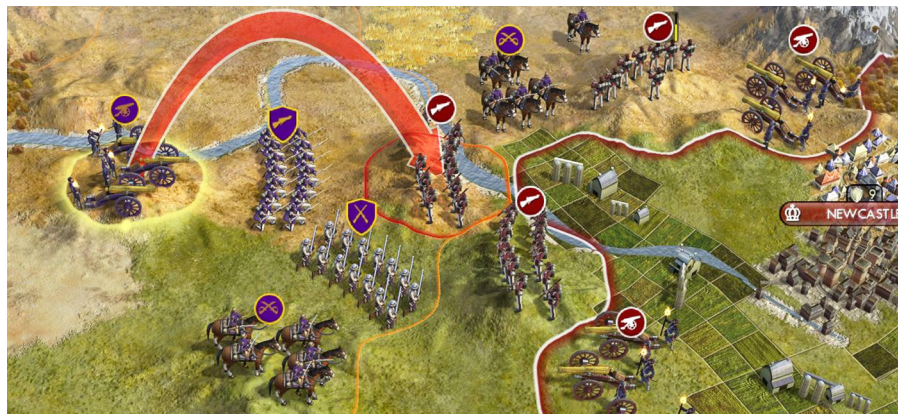
Das macht Civ 5 zur perfekten Einstiegsdroge fürs Rundengenre. Auch für ältere Spieler, die es leid sind, dass »moderne« Strategie à la Starcraft 2 immer hektischer wird. Auch mit steriler Science Fiction à la Grey Goo kann nicht jeder etwas anfangen, die liebevoll präsentierte Menschheitsgeschichte von Civilization, mit Antike, Mittelalter, Industrialisierung & Co. ist hingegen sofort (be)greifbar. Und das ebenfalls historische Total War flucht Echtzeigefechte ein, die nicht jedermanns Sache sind. Wieder andere Historien-Strategiespiele wie Europa Universalis 4 von Paradox fallen so komplex aus, dass Youtuber schon mal mit Exceltabellen hantieren. Civ 5 trifft einfach eine gute Balance aus Tiefgang und Zugänglichkeit, kein Spielelement ist überkompliziert.

#### Der Mut zur Nische als große Chance

Rundenstrategie mag in Zeiten der Shooter- und Action-Hysterie nicht mehr unbedingt sexy wirken, ihre Daseinsberechtigung hat sie jedoch allemal. Generell beweist das Phänomen Civ 5 eindrucksvoll, wie man seine vermeintliche Eigentümlichkeit in Erfolg ummünzen kann. Denn der Steam-Hit besetzt Themen, die vom Publikum gemocht, aber eben von den Herstellern nur selten ge-

liefert werden – wie die zugehörigen Steam-Tags »Historisch«, »Wirtschaft« und »Lehrreich« beweisen, letzteres Stichwort zielt überhaupt nur 153 von über 7.600 Steam-Spielen. Hinzu kommt mit »Modifizierbar« das vielleicht wichtigste Merkmal, dank kostenloser Mod-Tools können die Spieler von Civilization 5 eigene Karten und Szenarien entwerfen. Und das tun sie mit Begeisterung: Tausende von mal witzigen, mal extrem komplexen Fan-Erweiterungen stehen im Steam-Workshop zum Download bereit. Ein Aspekt, der nicht nur den Community-

Gedanken stärkt, sondern auch stets kostenlosen Mod-Nachschub sichert. Und wer voll in die Civ-5-Welt eintauchen will, der schmökert sich durch die unzähligen Fan-Fiction-Texte, in denen Spieler ihre Partien zu spannenden Geschichten verarbeiten. Ja, die Gemeinschaft der Civ-5-Spieler ist ebenso groß wie umtriebig. Und wenn sich die Erfolgskurve so fortsetzt, werden im Jahr 2051 rein statistisch gesehen mehr Menschen Civ 5 spielen als in Deutschland leben. Aber soweit dürften Sid Meiers Welteroberungspläne dann vielleicht doch nicht gehen. ★



Anfangs kamen die KI-Gegner überhaupt nicht mit den Hexfeld-Schlachten klar.